





OPINIÓN EN MODO HARDCORE

SEPTIEMBRE 2015

NÚMERO 29

OPINIÓN | REPORTAJES | NOTICIAS | AVANCES

Las sagas futboleras entran a la cancha con un claro favorito. ¿Podrá el título de Konami acortar distancias con su rival de EA Sports?

# ¿FIFA o PES?

UNA REALIZACIÓN DE PLAYADICTOS

# Ready, Player One...

En diciembre del año 2017, si los plazos se cumplen como está previsto, llegará al cine una nueva película del afamado director estadounidense **Steven Spielberg.** Su nombre tendría que ser **Ready, Player One**.



**Jorge Maltrain Macho**
**Editor General**

¿Y por qué lo saco a colación? Porque aún están a tiempo de sumergirse en la lectura de este excelente libro del autor **Ernest Cline**, que debería ser de lectura obligatoria para todos quienes nos consideramos videojugadores.

En particular para aquellos que, como yo, crecieron jugando en los viejos arcade o en esa grandiosa consola que era la Atari 2600 juegos como Pac Man, Joust, Tempest, Zork, Black Tiger, Adventure o Dungeons of Daggorath.

Pero ojo que, a mi juicio, es un título que se adelanta también, como otrora lo hiciera el libro **1984** de George Orwell, a lo que podríamos ver en el futuro con la inminente llegada de la realidad virtual, no sólo en consolas y PCs, sino en cuanto aparato tecnológico se precie de aquí a algunos años.

## Equipo de TodoJuegos


**DIRECTOR**
Rodrigo Salas

**JEFE DE PRODUCCIÓN**
Cristian Garretón

**EDITOR GENERAL Y DIAGRAMADOR**
Jorge Maltrain Macho
#MaLTRaiN



Felipe Jorquera
#LdeA20



Andrea Sánchez
#Eidrelle



Jorge Rodríguez
#Caleta



Luis Puebla
#D_o_G

Para entenderlo, les explicaré brevemente cómo arranca la historia y que el autor grafica muy bien en el prólogo.

En Ready, Player One (una frase cargada de simbolismo para los viejos gamers... o gamers viejos, póngalo como quiera) nos encontraremos en el año 2044, cuando las fuentes de energía estarán prácticamente agotadas y, a causa de ello, existe una recesión mundial.

La realidad es gris y en medio de todo ese desierto de desesperanza la humanidad ha encontrado una vía de escape en un videojuego. Eso es, en efecto, **Oasis**. Una especie de mundo virtual que podría recordarnos a ese experimento inconcluso que fue PlayStation Home, pero que en este caso se "juega" con un casco de realidad virtual.

El juego es tan popular que no hay nadie en el mundo o muy pocos que no tengan acceso a él. Pero claro, nada es gratis y las mismas divisiones sociales que se ven en la vida real también se expresan en el juego, que está repleto de microtransacciones y, por lo tanto, quienes juegan sin invertir dinero en él terminan confinados en uno de los tantos planetas disponibles y con las ropas genéricas que elegimos al iniciar la aventura.

Es cierto, esconde una crítica dura, pero también abre la esperanza del acceso universal al conocimiento, con librerías repletas de libros y hasta salones de clase para que los mejores estudiantes de todo el mundo pudieran acceder becados.

En este escenario seguiremos la historia tras la búsqueda de un "huevo de pascua" oculto en el juego y dado a conocer tras la muerte del creador de Oasis, un fanático de la cultura de los '80, quien le legaría así su enorme fortuna a quien lo descubra.

La historia es atractiva, el ritmo es bueno y las referencias a los años '80 nos llenarán de nostalgia. Les recomiendo dejar el control a un lado un momento y leer este libro. No se arrepentirá.



David Ignacio P.
#Aquosharp


Ignacio Ramírez
#Mumei

René Quezada
#Lynhänder


Rafael Inostroza
#Bad Seed 91




UNA PRODUCCIÓN DE



UNA REALIZACIÓN DE


# Indice


CBF
BRASIL
10

# FIFA y PES
# SALEN A LA CANCHA

**Las sagas de Electronic Arts y Konami regresan para jugar una nueva temporada y mantener la fidelidad de sus fanáticos. ¿Pero qué traen de novedoso este año? Acá se los contamos.**

**Jorge Maltrain Macho**
**#Maltrain**

Como cada año en estas fechas, los amantes del fútbol y los videojuegos se aprestan a tener su propio inicio de temporada, cuando los dos titanes del género, FIFA y PES, se vuelvan a ver las caras en sus consolas favoritas.

Y esta vez, tal como ya ocurrió el año pasado, la pelea nuevamente será muy cerrada entre los títulos de **Electronic Arts** y **Konami**, que apuntan no sólo a mantener su base de seguidores, sino también a robarle un trozo de la torta a su rival.

Con la experiencia de haber jugado las últimas versiones de ambas sagas y haber probado, al igual que ustedes, los demos de ambos títulos, espero resumir acá qué pueden esperar de cada uno en esta temporada.

## JUGABILIDAD

No hay nada, en mi opinión, más importante que esto en un juego de fútbol. Soy de los que sólo ve una vez la animación de los equipos saltando a la cancha y de los que, si puede, se salta las de celebraciones, faltas o discusiones con el juez. Lo que quiero es jugar y mientras menos me interrumpan, mejor.

Y es este apartado no sólo el que muchas veces determina la opción de compra y la fidelidad hacia una saga, sino que es además el más subjetivo de todos. El que alguien encuentre "robóticos" los movimientos de los jugadores en uno u otro juego o que los pases no salgan tan precisos como ese jugador quiere no son más que opiniones personales y que no podrá cambiar ni siquiera un demo.

Creo, en lo personal, que ambos juegos han dado pasos adelante, pero limitados por un tema no menor: **hay poco por inventar en los juegos de fútbol** y por eso es habitual que una nueva versión nos parezca más una expansión de la que ya tenemos que otra cosa.

En lo que respecta a FIFA, este año la saga de EA no parece haber hecho demasiados cambios con respecto a FIFA 15. Más bien ha profundizado en aspectos como el control total del balón o la inteligencia artificial, especialmente, de los defensas.

Un aspecto que llamará de inmediato la atención y que está pensada especialmente para los menos duchos en el juego es que podremos habilitar la opción de que el juego nos vaya sugiriendo acciones a tomar, indicándonos los botones que debemos utilizar. En el papel puede leerse como algo invasivo, **pero en la práctica funciona de forma muy intuitiva**.

En cuanto a los más expertos, el juego no parece cambiar demasiado las reglas o las mecánicas, lo que puede ser visto como bueno o malo dependiendo de si te gustó o no FIFA 15. El único agregado claro es **un sistema de dribbling avanzado** en el que tú decides cuándo tocar el balón.

¿Qué ofrece, por su lado, el PES2016? Nada tan revolucionario tampoco. La




regla ha sido mantener lo bueno que se hizo con la versión del 2015, un salto adelante gigantesco en comparación con el bodrio que fue PES2014.

Aprovechando las bondades del motor Fox Engine, el mismo que disfrutamos en Metal Gear, los movimientos de los jugadores son más fluidos y ágiles, en la línea de lo que mostraba la saga en sus mejores épocas.

Otro punto importante es la mejora de las líneas defensivas, con los jugadores controlados por la inteligencia artificial más dispuestos a cortar al vacío. Eso lo compensan con pases más precisos y delanteros que también buscan los espacios para marcarnos la jugada.

En todo caso, el cambio más notorio en cuanto al ritmo de los partidos está dado por el arbitraje. En efecto, una de las deficiencias de PES2015 era que los jueces cobraban cualquier barrida como falta, cortando los partidos y limitando mucho el trabajo defensivo.

Esta vez parecieran haberse ido al otro extremo. Al menos en la demo, podemos ser muy agresivos a la hora de marcar y los árbitros muchas veces dejan seguir sin mostrar luego la merecida tarjeta amarilla. En este aspecto, jugadores como **Arturo Vidal** ganan mucho, pues es un especialista robando balones barriéndose.

## GRÁFICOS

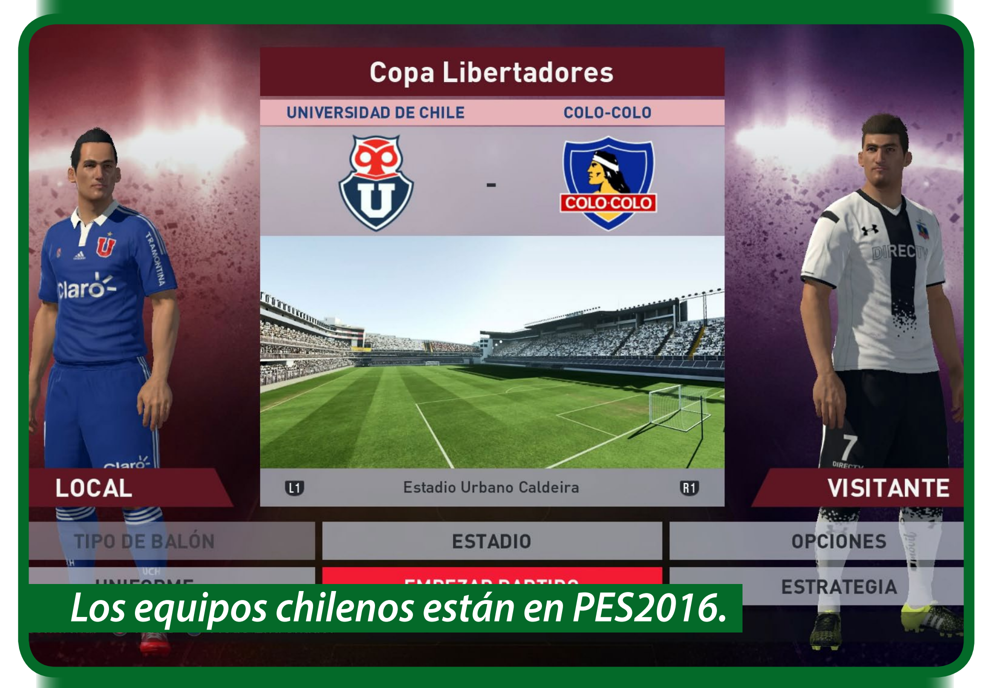
Un punto a aclarar. Este artículo se basa en las versiones para la nueva generación porque soy

de quienes cree que ya es hora de que los estudios den vuelta la página y comiencen a exprimir la potencia gráfica de las nuevas máquinas.

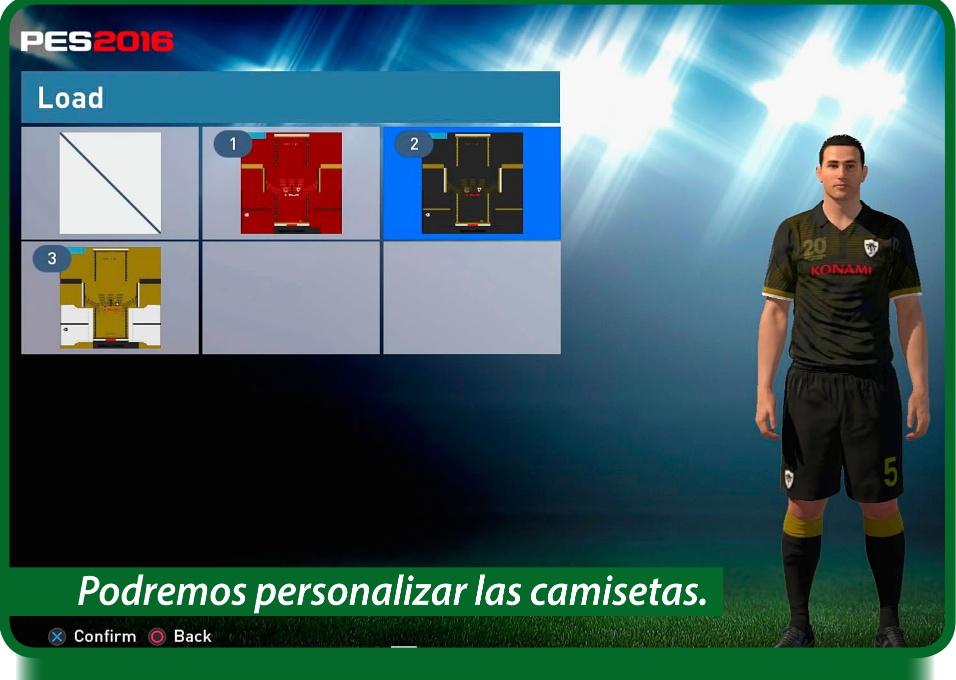
En ese sentido, sólo cabe decir que el trabajo tanto de EA Sports como de Konami es magnífico, sin mostrar un salto cualitativo con respecto al año pasado. Al final, todo se basa en agregar más detalles en aspectos como la iluminación, el público en las gradas o el clima.

Quizás el que gana más puntos es PES2016, pero porque venía más retrasado. Y es que este año, a diferencia del anterior, tendremos más opciones climáticas para jugar, por ejemplo, partidos con lluvia, impactando la física del balón y condicionando sus movimientos.

Lo mismo puede decirse de otros aspectos netamente técnicos, como los efectos de sonido o los cánticos, en que seguimos viendo un trabajo acabado y con muchas más variantes, particularmente en el caso de FIFA.



*Los equipos chilenos están en PES2016.*



*Podremos personalizar las camisetas.*



*Arturo Vidal es una bestia en PES.*

## MODOS DE JUEGO

En este punto, la ventaja parece correr también para el juego de EA Sports, **que de partida incluye la novedad del fútbol femenino**, que nos permitirá jugar con un puñado de selecciones entre las que, por cierto, no está la chilena.

Pero más importante, en lo personal, considero la adición del **"FUT Draft"**, una opción de juego para el modo en línea **Football Ultimate Team (FUT)**, en el que podremos armar un equipo cargado de estrellas, entre más de 50 opciones de jugadores, para jugar partidos contra otros equipos de ensueño, obteniendo recompensas que luego podremos usar en FUT.

De momento, sólo sabemos que el ingreso al sistema nos costará algunas monedas virtuales, pero nada del otro mundo. Lo que no sabemos es cuán limitada será la opción y si podremos jugar cada vez que se nos plazca.

Esto último lo dudamos, porque en el fondo le quitaría mucho sentido al FUT. ¿Qué sentido tendría gastar tiempo y dinero en armar un equipo de estrellas si en FUT Draft podríamos tenerlo por mucho menos? Habrá que verlo en la práctica.

En cuanto a PES2016, la gran promesa es que el modo **"Mi Club"**, que nos permite jugar en línea (también en partidos contra la IA del juego), será renovado por completo, aumentando en opciones y posibilidades de configuración.

No hemos podido verlo en acción, obviamente, pero lo que hemos escuchado no nos parece suficiente. El sistema era un buen primer paso el año pasado, pero la falta de un mercado de jugadores o de agentes especializados convertían en una frustración jugarlo.

Para que me entiendan, en FUT puedes crear tu selección chilena en una semana, a punta de comprar los jugadores que deseas en el mercado. En Mi Club eso era imposible el año pasado. En lo personal, tengo en mi equipo a cracks como Ronaldo, Tevez, Di María o Robben... pero nunca me salió ningún jugador chileno con el sistema de las pelotas rotatorias.

Más básico aún era el sistema para armar tu equipo. Un ejemplo claro. Mi entrenador es Pep Guardiola. Un gran DT. Pero en PES es incapaz de jugar con más de un esquema, por lo que tengo cracks que, por su posición natural, que tampoco puede modificarse, termina siendo inútil para mí.

Y claro, sin un sistema de mercado de pases, ese jugador queda como un lastre que no sirve para nada. Espero que eso haya sido corregido de algún modo. Al menos en el modo offline las opciones para personalizar la posición de los jugadores en la cancha si se acrecentaron bastante.

## LICENCIAS

Otro punto clave es el de las licencias. Y todos sabemos que, a punta de talonario, FIFA le saca una enorme ventaja a

PES. Pero, ¿es un gran problema? En alguna época no lo era. Incluso más, era hasta divertido bucear en foros de internet buscando los últimos archivos de guardado para cambiar, automáticamente, los nombres de clubes y jugadores.

Otro punto es que **en PES podremos subir camisetas personalizadas de nuestros equipos,** a la antigua, con archivos de imagen. Eso sí, sólo en la versión de PS4.

Este año, al menos, parece que en Konami decidieron celebrar los 20 años de la saga como corresponde y ha invertido en los mercados sudamericano y europeo. Así, mantiene licencias como las de la Champions League o la Copa Libertadores y agrega como novedad la **Eurocopa 2016** o estadios como Maracaná.

Sobre FIFA no hay mucho que decir. Tiene las principales ligas europeas, con todos los jugadores y con un completo sistema de seguimiento, que mantiene muy al día no sólo las plantillas, sino también los rendimientos, algo clave para FUT.

## EL DESAFÍO DE PES

Para profundizar en los aspectos ya comentados, pudimos conversar con el brasileño **Andre Bronzoni**, gerente de marca de PES, quien de entrada nos explicó por qué en Konami no están insatisfechos con el actual formato de Mi Club.

"No vamos a cambiar mucho el sistema, porque creemos que es más competitivo y equlibrado, pues quienes juegan mucho tienen más dinero para comprar jugadores y eso supone una ventaja que, a lo mejor, hace que los nuevos en el juego se alejen de jugar en línea", argumentó.

En cuanto a los cambios en la jugabilidad, admitió que el tema de los árbitros se modificó porque "hablamos mucho con la comunidad para saber qué es lo que quieren y uno de los elementos que nos pidieron corregir fue ese, para darle más fluidez a los partidos".

A juicio de Bronzoni, tanto PES como FIFA son "dos buenos juegos, pero diferentes. Y en el caso nuestro, creo que la principal fortaleza es que hemos ido entendiendo mejor qué podemos hacer con Fox Engine, tanto ahora como a futuro, lo que nos ha permitido mejorar aspectos como las visuales, las mecánicas o el sistema de colisiones, que está más realista que nunca".

## FIFA PONE LA PAUSA

El argentino **Francisco Sotullo**, mejor conocido como **"Patán"**, es uno de los mejores del mundo jugando FIFA y lo ha demostrado en diversos torneos, incluyendo el que se realizó en Chile durante el Festigame.

Aprovechamos su paso por nuestro país, junto con su condición de vocero de FIFA en el evento, para que nos diera su impresión de los cambios realizados por EA Sports desde su perspectiva como gamer experto.

"El juego ha cambiado demasiado", apuntó,


FIFA apuesta por el fútbol femenino.



En FUT tendremos varios tipos de cartas.



Tendremos a Messi a préstamo en FIFA.

pues “han arreglado el ritmo de juego. El trámite del partido ahora se concentra mucho en la mitad de la cancha, por medio de pases, dominio de pelota y posesión. Me parece un gran avance”.

“También se ha mejorado mucho el tema de las defensas y de los arqueros, que por ahí eran dos puntos débiles de FIFA 15”, agregó “Patán”. Y, en efecto, los porteros -en ambos juegos- son todos unos Neuer en potencia.

Agregó que “algo más que noto es que han arreglado cosas y agregado otras, como el sistema de tackles, pues ahora puedes amagar que los harás. También la posición de tu equipo convierte el juego en algo más trabado, más pensativo”.

Y, a su juicio, un punto clave es que FIFA 2016 se intentará acercar a todo tipo de jugadores, con el sistema de entrenamiento que mencionábamos, “pero sin olvidarse tampoco de los que buscan una arista más competitiva, como es mi caso”.



## 101 JUEGOS QUE DEBES JUGAR

# ANTES DE MORIR

**La cuarta entrega de nuestra lista de títulos imperdibles para todo aquel que busque disfrutar de lo mejor que nos ha ofrecido la industria de los videojuegos.**

**Jorge Rodríguez M.**
**#Kekoelfreak**

Un imitador de Jason Voorhees del lado luminoso. Animales antropomorfos contra la obsesión por la belleza. Manualidades niponas que se salen de control. Un policía con alma de Megaman en ketamina. La mano de dios sobre la pixelada tela de la realidad. Mundos coloridos y animados a saco. Glitches y comedia de horror y casados en un surrealista pueblo. Animales peleones que pueden desencadenar un trastorno obsesivo-compulsivo. Saurios que podrían montar una empresa de limpieza. Una entidad sin pies ni cabeza, pero a la inversa.

Este nuevo repaso está atiborrado de conceptos que en otros medios podrían ser contradictorios, pero que en el ámbito de la entretención interactiva se ganaron un nicho con meritorios argumentos, momentos inolvidables y un delirante sinsentido para justificar unas mecánicas que nos logran tener por horas pegados a la pantalla.

## 71 Splatterhouse

1998 | Arcade

Asomarse a la cabina de este juego de **Namco** era una experiencia que rozaba el tabú similar a arrendar los VHS de "Las Caras de la Muerte".

Era un acto de rebeldía ñoña echar una partida en estos niveles construidos a partir de referencias del mejor slasher de la época, con claras referencias a la saga de Viernes 13 (o Martes 13 por acá) y Evil Dead 2, aderezados con monstruos sacados directamente de nuestras pesadillas infantiles y una violencia gráfica que el día de hoy se ganaría un "M for Mature" sin chistar.



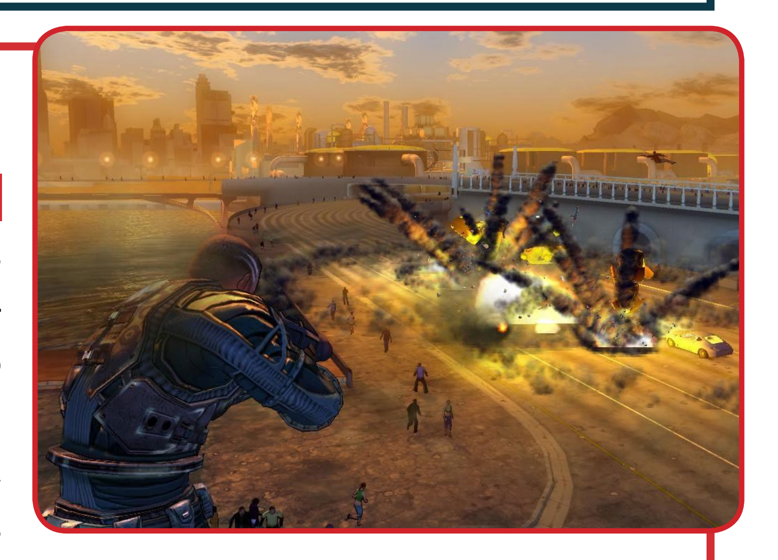
El hecho de que fuera un beat'em up de side scroll 2D era casi secundario a la posibilidad de mutilar, decapitar y reventar enemigos que casi salpicaban nuestras pantallas. El alucine era tal que ni nos fijamos en lo ortopédico de sus controles. La experiencia de ser un héroe serial killer nos bastaba y sobraba.

## 70 Crackdown

2007 | Xbox 360

Una de las joyas olvidadas de los pocos exclusivos de la 360, este juego de **Realtime Worlds** fue pionero al crear el sandbox superheroico tal como lo conocemos hoy. Y, además, es la consagración de las mecánicas que por mera diversión hacíamos en el resto de los clones de GTA: darnos el lujo de armar un caos a punta de ser rodeado por docenas de enemigos y explosiones sólo por el gusto de ver el mundo arder.

El título nos situaba en el rol de un superpolicía que incrementaba sus poderes a base de exploración para



conseguir orbes escondidos en los altos edificios de la distopía de turno, todo para lanzar a la gente más lejos, saltar aún más alto y convertir a nuestros vehículos en imparables máquinas de destrucción masiva. Y más encima contaba con un cooperativo a dos players online. Pandilocura asegurada.

## 69 Heavy Rain

2010 | PlayStation 3



Después de una frustrante experiencia con el full motion video en los 90', tratando de sacar todo el provecho del novedoso por esos años CD-Rom, **David Cage** se la jugó por crear un género nuevo de entretenimiento interactivo que se acercara a la capacidad de transmitir distintas emociones tal como lo hacía el cine. Y, para eso, montó un thriller policiaco con David Fincher en la mente y la historia del asesino del origami, que podremos descubrir a medida que investigamos, dialogamos y tomamos decisiones con cada uno de los cuatro personajes que podremos controlar, lo que tendrá un destino totalmente dependiente de lo acertado de nuestras acciones, teniendo el juego múltiples desarrollos en su arco argumental y finales acordes a esta variedad. Telltale Games y el reciente Until Dawn son el reflejo del éxito de esta propuesta.

## 68 Banjo-Kazooie

1998 | Nintendo 64



Solo **Rare** podría tener los cojones para desafiar al prócer del plataformeo en 3D e igualar sus logros jugando "de visita". La aventura del Oso y el Pájaro que se enfrentan a la bruja Grunilda y su máquina drenadora de belleza se mueve por 9 mundo abiertos, donde podremos recoger notas musicales y piezas de rompecabezas a modo de coleccionables y llaves a nuevos mundos, además de las piezas Mumbo que darán paso a que el chamán del mismo nombre nos transforme en otras criaturas que facilitarán la exploración de carácter más profundo en comparación al título del fontanero italiano. Si a eso sumamos entornos muy vivos, llenos de personajes con los que podremos interactuar, nos encontraremos con la evolución natural y consagración del por esos años neonato y balbuceante género de plataformas 3D.

## 67 Deadly Premonition

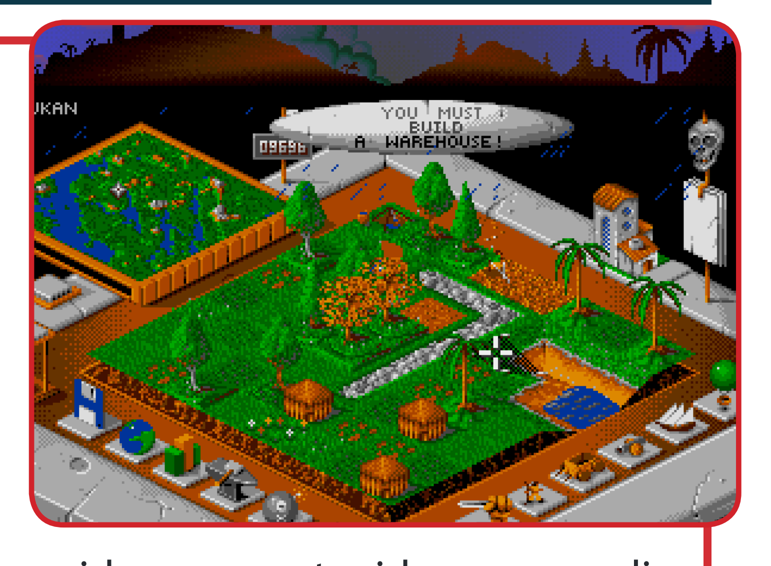
2010 | Xbox 360 y PlayStation 3



Este juego de **Access Games** hace de sus múltiples imperfecciones su mayor fortaleza, porque tal vez nada pueda funcionar mejor en un survival horror de mundo abierto y en un pueblito con clara inspiración en el Twin Peaks de Lynch, protagonizado por un detective esquizofrénico que se dirige a nosotros todo el tiempo llamándonos Zach. Con mecánicas repetitivas de pesadilla, un torpísimo control del personaje, gráficos retocados para disimular el diseño para PS2, diálogos que van del humor al surrealismo, un mapa que nos extravía mucho más que lo que nos orienta y glitchs que en cualquier otro título nos harían rogar por un parche, pero que aquí nos hacen dudar permanentemente si fueron puestos ahí a propósito. Puro e impefecto arte posmoderno que dividió a la crítica como nunca otro juego lo hizo en la historia.

## 66 Populous

1989 | Amiga y PC




El primer simulador de dios de la historia tiene tanta ambición, innovación y calidad como la tenía su creador por aquellos años, **Peter Molyneux**, el enfant terrible de la programación británica. Mientras en consolas todo eran plataformas y JRPG's, este título nos permitía deformar el isométrico terreno a nuestro antojo para que nuestros futuros adoradores pudieran asentar su aldea, construir sus casas y permitir ampliar nuestro rango de influencia al conseguir nuevos seguidores y vencer a las tribus enemigas, seguidoras y protegidas por un dios rival, por la vía del terror divino en forma de terremotos, inundaciones, erupciones volcánicas o convirtiendo a simples soldados en poderosos guerreros. 500 niveles para desatar toda nuestra pixelada megalomanía divina que 11 años después serían la base del conocido Black & White.

## 65 LittleBigPlanet

2008 | PS3, PSP y PS Vita

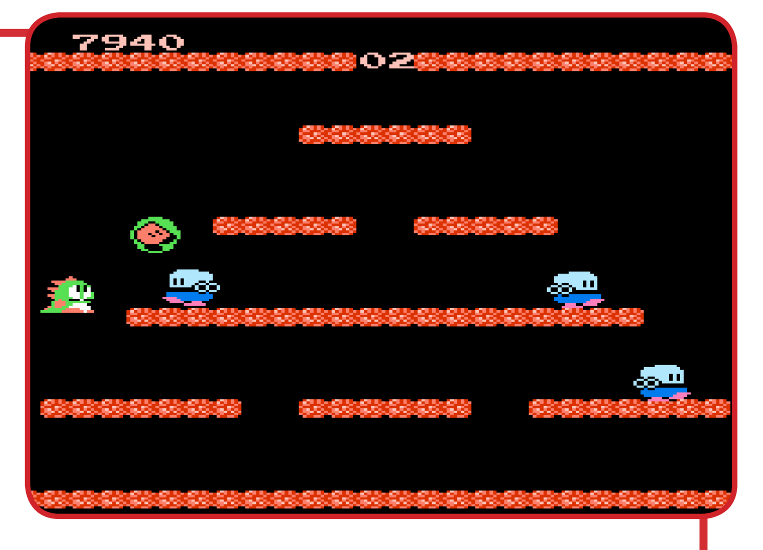


No solo son los responsables de crear al personaje más tiernamente carismático de la pasada generación, el adorable Sackboy, sino que también se atrevieron a traer de vuelta a los plataformas de scroll lateral en gloria y majestad a la séptima generación de consolas, y sobre todo, traer la fiebre de la generación de contenido propio en un ecosistema que a la fecha sigue siendo esquivo. Además del DLC oficial del estudio **Media Molecule** en forma de skins para los sacks y de materiales oficiales de construcción, ya son miles los niveles creados por los usuarios que pueden ser descargados gratuitamente e incluso existen modificaciones que han permitido crear juegos de distintos géneros a partir del kit ofrecido, desde FPS hasta pinballs. La imaginación es el único límite para prolongar hasta el infinito sus horas de juego.



## 64 Bubble Bobble

1986 | Arcade




El icónico juego de **Taito** proponía en sus sencillas, pero desafiantes mecánicas plataformeras de acción en una sola pantalla la limpieza total de los enemigos de la forma menos violenta: encapsularlos en una burbuja y arrojarlos aturdidos fuera de nuestra vista al reventarla. Además de power ups que incrementaban la velocidad y rango de nuestro disparo, si lograbamos juntar suficientes burbujas y liquidar a todos los enemigos de un movimiento, nos llenabamos de bonus extra. Si tardábamos demasiado en la tarea, un hurry up nos advertiría del subidón de velocidad de los enemigos y la aparición fantasmal sin respeto por los muros del Baron Von Bubbla. El juego sentó las bases para los populares Snow Bros. y Tumblepop y fue tan exitoso que creó secuelas y spin offs en otros géneros con los mismos dragones por protagonistas.

## 63 Pokémon

1996 | Gameboy

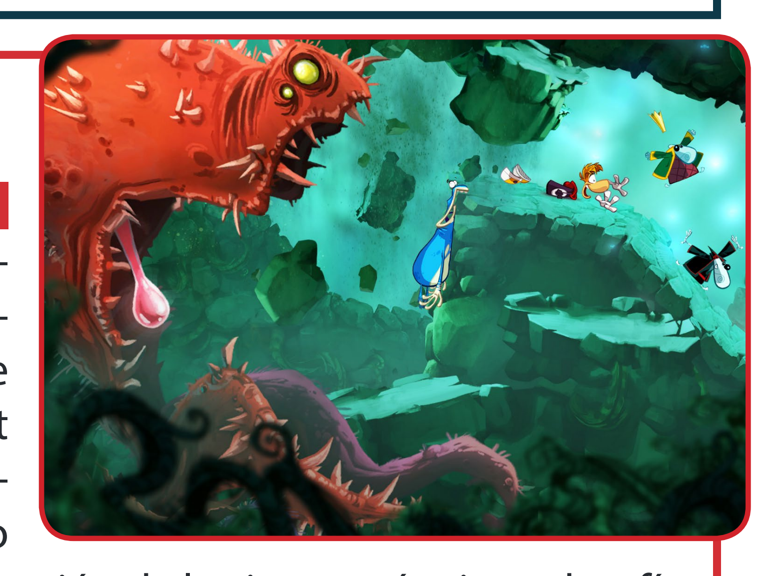
MIentras el resto de los JRPGs buscaban evolucionar y complejizarse para alcanzar la madurez, la creación del estudio **Game Freak** redujo el roleo a su mínima expresión para centrarse en el combate y evolución de nuestros “monstruos de bolsillo”, aderezado con el adictivo componente del coleccionismo de cada uno de estos gladiadores de animalescas formas y la posibilidad de intercambiar a nuestras mascotas o combatir contra otro jugador, recurso necesario para conseguir de forma exclusiva a algunos de los pokemones. Su sencillez en mecánicas y trama han permitido que la franquicia se mantenga viva ya por 20 años con mínimos saltos en lo técnico y casi nulos cambios en la jugabilidad, pero tanto la nostalgia como la necesidad de “tenerlos a todos” han impactado en la industria y motivado la salida de varios clones.




## 62 Rayman Origins

2011 | Consolas y PC

Cuando pensabamos que el plataformeo 2D estaba bajo la dictadura de los Mario, **Ubisoft** se saca de la manga su precioso motor Ubiart que le permite implementar preciosos diseños de arte pintados a mano y animaciones de personajes dignas de cine para revivir a una de sus grandes sagas y permitirnos conocer sus inicios mientras recorremos niveles con Electoons por rescatar y enemigos a los que abofetear. El juego se da el lujo de implementar un cooperativo a 4 jugadores, donde el plataformeo se funde con la precisión de los juegos rítmicos, desafíos que requieren de un compañero de ruta, ítemes y secretos en cada nueva etapa, una música grandiosa que va a juego con la colorida acción de la pantalla y una diversión directa, sin rodeos y para todas las edades como la que gozábamos en las consolas de 8 y 16 bits.





## The Taken King

# DESTINY SE RENUEVA

**La nueva expansión del juego, el Rey de los Poseídos, ya está entre nosotros y te contamos las novedades que traerá esta aventura, que promete darle más vida a la obra de Bungie.**

**Felipe Jorquera Lastra**
**#LdeA20**





Al momento de su salida, en septiembre del año pasado, **Destiny** prometía convertirse en uno de los grandes juegos de la generación que recién daba sus primeros pasos. Y, de hecho, terminó siendo uno de sus primeros grandes lanzamientos, sobre todo a nivel de ventas, pasando rápidamente a ser de lo más jugado, sobre todo en la nueva consola de Sony.

Pese a su gran arranque en ventas, el juego no cumplió con todo lo que se prometía y varios jugadores lo terminaron abandonando debido a lo repetitivo de sus misiones y la casi inexistente y confusa historia que estaba detrás del juego.

Para solucionar algunos de estos problemas, **Bungie por fortuna ha escuchado a la comunidad** y, a lo largo del tiempo, Destiny ha sufrido cambios notables a lo que fue su lanzamiento, que van desde facilitar la compra de materiales para subir armas y armaduras o el matchmaking en algunas misiones difíciles del juego.

Pero en lo que más le ha puesto empeño Bungie en el primer año del juego ha sido en el arsenal, pues pese a su intento de balancear las distintas armas, siempre los jugadores terminan ocupando una en particular.

La primera expansión denominada **"La Profunda Oscuridad"** fue un soplo de aire fresco al juego, pero que en gran medida no logró convencer a los más veteranos, al punto que su nueva incursión (raid) palideció y se notaba bastante menos inspirada que la primera.

La segunda expansión, **"La Casa de los Lobos"**, pese a no tener una nueva incursión, poseía mucho más contenido que la anterior y agregó, además, una entretenida modalidad nueva llamada "El presidio de los ancianos", que no es más que un modo horda donde nos enfrentamos a una oleada de enemigos y jefes bajo algunas condiciones especiales.

Ahora, para celebrar el comienzo del segundo año de Destiny, Bungie lanzó un parche de casi 18 GB que además de preparar el juego para la llegada del **"Rey de los Poseídos"** supuso una serie de mejoras que las entremos a detallar:

• El espacio del depósito pasó de 36 espacios a 72 tanto en armaduras como en armas.

• Se han agregado nuevas misiones llamadas "aventuras", las cuales nos permitirán recibir recompensas cumpliendo ciertos requisitos.

• Los materiales que se ocupan para mejorar las armaduras, que son la Esencia Hadrónica (Mago), el Blindaje de Plastiacero (Titan) y el Cable de Zafiro (Cazador), se reemplazaron por un material que se podrá ocupar en las tres clases llamado **"Materiales de Armadura"**.

• Los espectros podrán tener carcasas de diferentes colores. Además de esto, tendrán habili-



dades como aumentar nuestra fuerza, intelecto o disciplina, nos permitirán encontrar materiales de forma más sencilla, conseguir más lumen o aumentar nuestra experiencia, entre otras cosas.

• Tendremos la posibilidad de cambiar el arma en las zonas sociales, presionando ya sea triángulo (PS4, PS3) o Y (Xbox 360, Xbox One).

• Tendremos la posibilidad de actualizar algunas armas exóticas al "año 2" con "Distintivos de Leyenda" que conseguiremos por completar misiones de vanguardia y partidas en el crisol.

• Los valores de Intelecto, Fuerza y Disciplina nos indicarán exactamente el beneficio en segundos para la recuperación de súper, granadas y ataques cuerpo a cuerpo.

• Se introdujo una actualización para algunas armas buscando balancear el desempeño de algunas que estaban muy por sobre el nivel de otras y, además, se mejoraron algunos parámetros de armas exóticas que ya estaban en el olvido.

• Los contratos que completemos podremos canjearlos desde el menú de nuestro personaje y no será necesario ir a las zonas sociales para ello.

• En el año dos de Destiny ya no será necesario llevar el distintivo de alguna facción para subir el nivel de ella, sino que sólo bastará con aceptar una alianza (lo que nos costará 2500 lumen) para que toda la experiencia que consigamos se vaya a dicha facción.

• Las facciones tendrás misiones especiales, que se les darán a los guardianes que tengan un nivel elevado en cualquiera de las 3 disponibles.

Esta son algunas de las mejoras que Destiny ha agregado con el parche del año dos y se espera que con la llegada de la nueva expansión podamos ver otras mejoras.

Ahora vamos a lo que nos convoca. "El Rey de los Poseídos" (**The Taken King** en inglés) supone nuevas aventuras en el mundo de Bungie.

La historia relata la venganza de **Oryx**, el Rey de los Poseídos, contra los guardianes que acabaron con la vida de su hijo **Crota**. Y pese a que la historia de Destiny no es lo mejor del juego, Bungie ha prometido que en esta expansión se le dará un mayor protagonismo.

El verdadero atractivo de esta nueva expansión, en todo caso, son sin duda las nuevas subclases que tendremos disponibles.

**Titán Quiebrasoles:** Al ser verdaderas máquinas incendiarias de guerra, estos titanes golpean y hacen pedazos a sus enemigos desde lejos, derramando fuego desde posiciones defensivas.

**Mago Invocatormentas:** Manipulan la energía de arco directamente, canalizando el rayo con su cuerpo y mente. Los enemigos están avisados: huyan de la batalla o enfréntense al rayo.



**Cazador Acechatinieblas:** Todos los cazadores dominan la frontera, pero ninguno reivindica un territorio como un acechatinieblas. Un tiro en la sombra puede parecer más compasivo que una pistola o un cuchillo… hasta que comienza el frenesí de alimentación.

Con la llegada de la nueva expansión se agregará una nueva forma de subir niveles. Se abandonará por completo el sistema de luz, que consistía en conseguir armaduras para subir de nivel, para dar paso a un sistema más tradicional, como ocurría en el juego original hasta llegar a nivel 20. Así, sólo necesitaremos **experiencia** para alcanzar el máximo estatus, **que en esta ocasión se colocó en el nivel 40**.

Pero ojo que la luz de las armaduras no se irá del todo, pues ahora servirá para proporcionarnos ataque y defensa. Así, mientras más luz tengamos, mayor será nuestra defensa y, al mismo tiempo, causaremos más daño a nuestros enemigos.

Una de las cosas más demandadas por los jugadores de Destiny son las incursiones y como la anterior expansión no trajo consigo una nueva, se espera que esta nueva incursión calme el ansia de los fanáticos por enfrentar uno de los retos más difíciles del juego.

Eso sí, para la nueva incursión deberemos esperar tres días, pues Bungie anunció que el 18 de septiembre, desde las 2 de la tarde, estará disponible. Así que tendremos que hacer una pausa en los asados y las fondas si queremos aventurarnos de inmediato en ella.

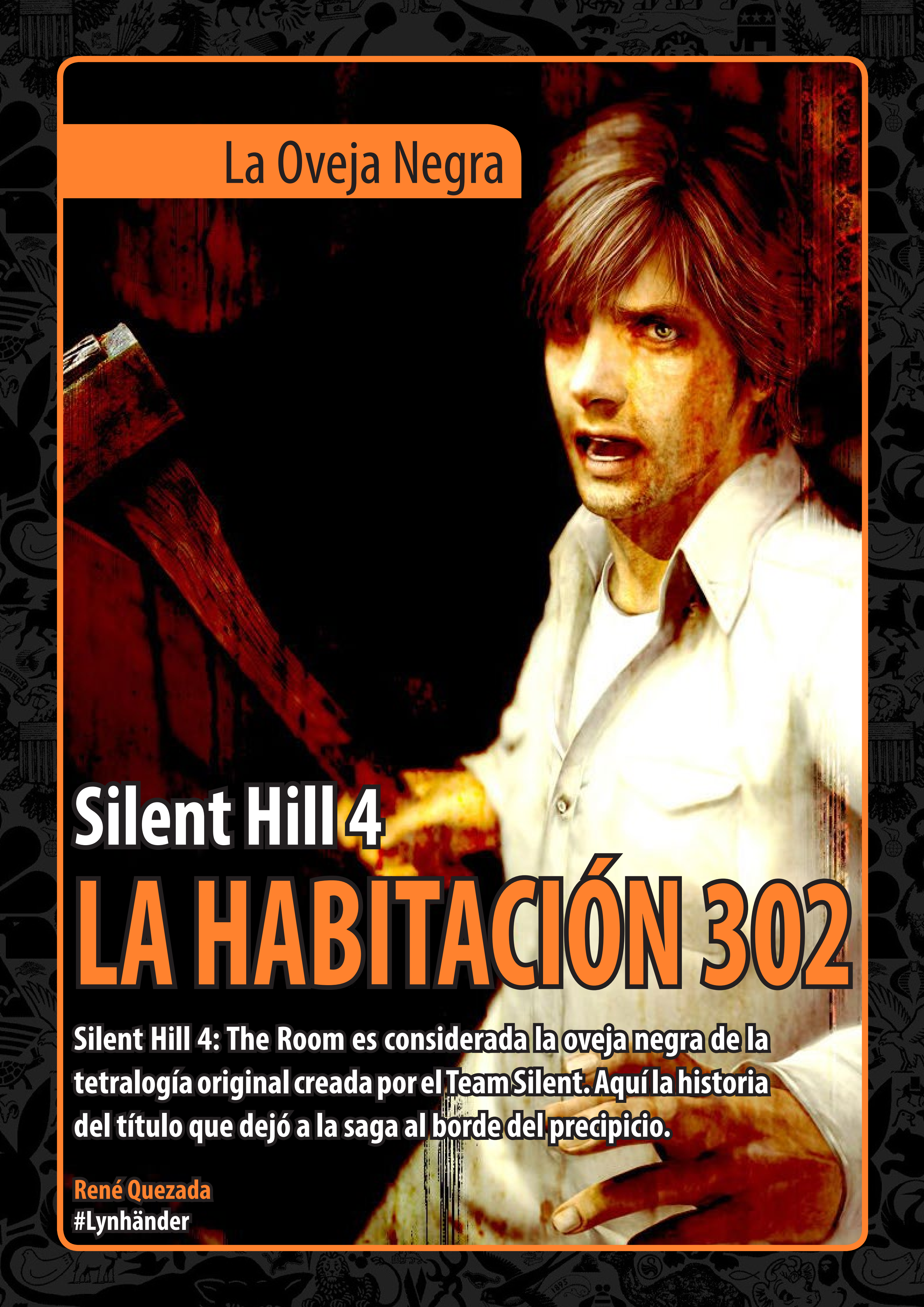
Para los que son amantes del Crisol (PVP), en tanto, se agregarán nuevos modos de juegos.

Uno se llama **"Grieta"**, que consiste en llevar una "chispa" a la grieta del rival. Es bastante entretenido y ya tuvimos la oportunidad de probarlo esta semana. El otro es el modo **"Caos"**, el cual nos permitirá ocupar nuestro súper poder de manera muchos más rápida.

Existen varias ediciones para poder disfrutar "El rey de los poseídos". La primera es la versión física o legendaria que traerá consigo el juego base, las dos expansiones anteriores y la nueva. Además se agrega una "chispa de luz", **la cual nos permitirá subir a un personaje a nivel 25 automáticamente**.

Las versiones digitales se separan en tres. La primera es la que sólo trae la nueva expansión y costará 40 dolares. La segunda es la misma versión que la física, con un costo de 60 dolares. Y por último tendremos la legendaria, aún más cara y que traerá consigo todo lo anterior más tres objetos exóticos de clase guardián, con bonificaciones de PE, tres gestos específicos de clase y tres shaders de armadura.

A nada de poder disfrutar esta expansión, esperamos que Bungie haya aprendido de los errores y esta sea la mejor expansión de las tres. Por lo que hemos visto, van en camino hacia ello.





# Silent Hill 4
# LA HABITACIÓN 302

**Silent Hill 4: The Room es considerada la oveja negra de la tetralogía original creada por el Team Silent. Aquí la historia del título que dejó a la saga al borde del precipicio.**

René Quezada
#Lynhänder

El survival horror fue un género con un espacio muy codiciado durante las primeras dos generaciones de consolas PlayStation, con las sagas **Resident Evil** y **Silent Hill** compartiendo el podio, pero con dos propuestas muy distintas.

Mientras en la primera el común denominador eran los ruidos fuertes y las apariciones repentinas como el generador de la sensación de terror, en la segunda este generador lo conformaban tres elementos principales: una atmósfera dantesca, un argumento complejo y macabro, además de una infinita e impenetrable oscuridad que parecía cubrir a todo ente maligno que pudiera herirnos, convirtiendo al acecho y al miedo en el gran protagonista.

En el seno de esta combinación desequilibrante estaba uno de los equipos más talentosos que hayan pasado por Konami: **el mítico Team Silent**. Creadores de la tetralogía original que invadió tanto a PSOne como a PS2, el equipo pasó por cambios significativos en su estructura que fueron generando cambios forzosamente importantes en la saga hasta que, en su capítulo final, convergió a un título que se desmarca de sus predecesores debido a polémicas diferencias que, según la crítica y los mismos jugadores, catalogaron a dicha entrega, **Silent Hill 4: The Room**, como la oveja negra de su macabra familia y la principal responsable de la debacle que terminaría sepultando a esta insigne saga en el infame baúl de los recuerdos de esta variada industria.

¿Es así? ¿Es Silent Hill 4: The Room un videojuego infame, que merece todas las críticas vomitadas por tantas personas? ¿Es indigno? ¿No cumple su propósito? Para responderlo, hay que ser reflexivos y tratar de entender un montón de variables que hacen de The Room, como mínimo, **un videojuego memorable**.

En su defensa, como punto de partida, es preciso señalar que **The Room no es un Silent Hill en toda regla**. Al menos, no en las tradicionales. Pero ello tiene una contundente explicación.

Con sólo un año y dos meses de diferencia entre la tercera y cuarta entrega, ésta última **se desarrolló en paralelo con Silent Hill 3** desde la salida al mercado del memorable segundo capítulo de la saga. Por ese entonces, **Silent Hill 4 era una licencia independiente**, cuyo objetivo era el desarrollo de un nuevo juego que desmarcase al Team Silent del mero desarrollo de esta icónica saga.

Por ende, los elementos que conforman el grueso de su atmósfera son diferentes a los Silent Hill más tradicionales, prescindiendo de elementos que eran claves como la radio y dando paso a una exploración más centrada en los detalles.

¿Y acaso eso es malo? Pues depende. Si nos escasquillamos en el tradicionalismo, es lógico suponer que los

cambios sean resistidos. **Pero The Room es cualquier cosa, menos un mal juego**. Y prueba de ello es su contundente argumento, tanto o más complejo que el de sus predecesores, garante de locura y con el antagonismo de uno de los personajes más icónicos y laureados de la saga: **el temible y misterioso asesino de Silent Hill**.

## NO SALGAS, WALTER

**Henry Townshend**, protagonista de Silent Hill 4, es un fotógrafo de profesión. Introvertido y de pocas palabras, sólo expresa sus sentimientos cuando es necesario. Su única relación con el pueblo maldito son unas fotos que tomó durante una visita a Silent Hill.

Hacía sólo unos años que se mudó al apartamento 302 del complejo de edificios **South Ashfield Heights**, en la ciudad de Ashfield, a medio día de distancia de Silent Hill y donde vivía tranquilamente y sin sobresaltos.

No obstante, de la noche a la mañana, su tranquila vida se ve perturbada por varios sucesos extraños. En primer lugar, su apartamento fue sellado desde el interior con cadenas y candados, impidiéndole salir. Encerrado, como si de un sarcófago se tratara, Henry comienza a experimentar un macabro sueño cada noche en el que su hogar cobra un tono herrumbroso, lleno de óxido y sangre.

Examinando el lugar, y azotado por el pesado y virulento aire que le rodea, observa cómo un extraño ser sale de una pared y se desploma sobre sí, causándole una tremenda conmoción y haciéndole despertar de esta horrible pesadilla.

**Henry sabe que lo que le sucede no es normal.** Las ventanas se han vuelto irrompibles. La radio, la televisión y el teléfono están estropeados y nadie parece oir sus gritos.

Sin embargo, al quinto día de encierro, algo misterioso sucede: **un enorme agujero aparece en su baño**. Extrañado, Henry se arrastra por ahí con la intención de escapar, pero su destino parece tener otros planes.

El agujero lleva a Henry a una variedad de lugares extraños, que desafían las leyes de la lógica, siendo el primero la estación de metro de Ash-





field que está a la salida de su condominio. Extrañado, investiga el lugar y observa que el lugar luce muy sucio y deshabitado.

Al poco andar, se encuentra con una extrovertida mujer llamada **Cynthia Velasquez**, quien le coquetea y promete un "favor especial" si le ayuda a encontrar la salida. No obstante, ella desaparece poco después y nuestro protagonista cae en una espiral de idas y venidas por el agujero.

En uno de sus regresos a la estación, Cynthia le ruega ayuda por los altavoces y, aunque corre a su encuentro, sólo llega para ver a la joven brutalmente apuñalada. Bañada en su propia sangre, Cynthia lamenta no poder haberle concedido a Henry su favor especial.

El muchacho asiente y le dice que todo es sólo un sueño, mientras la joven muere. Acongojado, Henry observa que hay unos números tallados sobre el pecho de la mujer: **16121**, mientras una fuerza extraña lo lleva otra vez a su hogar.

Henry queda intrigado, pero su sorpresa es mayor cuando escucha por la radio (que estaba estropeada por cierto), la noticia de que una mujer había fallecido apuñalada en la estación de metro de South Ashfield. Así descubre que todo lo que vivió era real y que algo andaba muy mal.

¿Pero cuál es la relación entre Henry, que no tiene influencia alguna en el pueblo maldito, y Silent Hill? La respuesta es una sola: **Walter Sullivan**.

Henry vuelve a cruzar el agujero para ser transportado a distintas realidades alternativas, en las cuales habitan criaturas deformes que buscan hacerle daño y desalentarlo.

Así, está el **Mundo del Bosque**, una versión alternativa del Bosque de Toluca en las afueras de Silent Hill, donde conoce a **Jasper Gein**, un joven tartamudo que expresa admiración por las características sobrenaturales del pueblo maldito.

O el **Mundo de la Prisión Acuática**, una extraña torre circular de cemento que hace de prisión para los niños criados por el culto de Silent Hill (La Orden), donde conoce a **Andrew DeSalvo**, un guardia que abusaba negligentemente de los niños enviados allí.

O el **Mundo del Edificio**, un extraño complejo de apartamentos donde se encuentra con su vecino **Richard Braintree**, del departamento 207.

Y, finalmente, tenemos el **Mundo del Apartamento**, una versión retorcida de nuestro condominio, donde Henry se encontrará con su vecina del 303, **Eileen Galvin**.

En cada uno de estos mundos, como en el caso de Cynthia y con excepción de Eileen, las personas que Henry conoce mueren al haber completado ciertos sucesos particulares. Y cada cadaver tiene un número grabado a sangre: Jasper el 17121, Andrew el 18121 y así sucesivamente.

Estos lugares representan, de algún modo, un extraño mundo basado en las percepciones del misterioso Walter Sullivan y que se conoce como **Reino de Walter**.

Asimismo, todos los escenarios que vamos visitando se relacionan con Silent Hill, siendo Walter







el denominador común por una razón totalmente ajena a Henry: el hombre nació, hace 34 años, en el mismo departamento de nuestro protagonista.

## EL ASESINO

Sullivan, apenas nació, fue abandonado por sus padres en el 302 de South Ashfield Heights, al parecer por problemas de dinero. El superintendente del complejo, **Frank Sunderland**, halla al bebé y lo entrega a un orfanato a las afueras de Silent Hill, **Wish House**, donde es criado por personas cercanas al culto a Samael, inculcándole desde muy pequeño las enseñanzas de **La Orden**.

Así, tal y como **Alessa Gillespie** era una niña con poderes, Sullivan era un niño prometedor por su disciplina y dedicación.

A los 6 años, alguien del culto le explicó su historia y él, decidido a ver a sus padres, recorrió el trayecto al departamento 302 esperando encontrarlos. No fue así. Y el viaje sin resultados lo repitió muchas veces, causándole un trauma al asociar el lugar con la imagen de su madre ausente.

Para colmo, los vecinos del complejo se quejan por sus idas y venidas, terminando por prohibirle el acceso. El lo ve, en su mente, como un nuevo obstáculo para reunirse con su madre.

En el tiempo que siguió, Walter siguió recibiendo los conocimientos del culto habiendo uno que se le quedaría grabado a fuego: **el Sacramento del Descenso de la Madre Sagrada**. En el juego no se explica, pero entendemos que este "descenso" es el mismo que el culto de Samael busca en toda la saga (más relacionado con la figura de Alessa, la madre de Dios).

Walter entendió que sólo por esta vía podría ver a su madre, la figura con la que estaba obsesionado. La única manera de lograr el descenso de la madre sagrada era mediante un procedimiento conocido como los 21 sacramentos. Y esto significaba 21 víctimas de sangre... **21 asesinatos que él debía consumar**.

Para los más observadores, es claro que el nombre de Walter Sullivan no es nuevo en la saga. El icónico personaje ya se mencionó en **Silent Hill 2**, en un recorte de periódico hallado en la basura de los apartamentos Woodside, donde se le describe como un peligroso asesino condenado por el brutal asesinato de los hermanos gemelos Billy y Miriam Locane.

Una vez instruído sobre el ritual de los 21 sacramentos, dejó el Orfanato Wish House a los 18 años y se trasladó a Pleasant River, una ciudad vecina de Silent Hill. Durante un tiempo, vivió la vida de un estudiante universitario normal. Pero aún estaba lleno de resentimiento y por eso, con 24 años, dispuesto a todo, comienza a asesinar para hacer realidad el descenso y poder, al fin, reencontrarse con su madre.

Comenzó los 21 sacramentos asesinando a 10 personas en dos días, ex-

trayendo sus corazones y tallando unos números en sus cuerpos: **desde el "01121" al "10121"**.

No hizo ningún esfuerzo por cubrir sus huellas, yendo tan lejos como para forjar su propio nombre en la carne de sus víctimas. Sin embargo, cuando la policía llegaba a las escenas de los crímenes, no encontraba huellas dactilares ni fibras de ningún tipo.

Los 10 corazones llegaron a ser conocidos en todo el mundo como el **"Caso Walter Sullivan"**.

Un informe de la policía declaró que Walter fue capturado, juzgado, condenado y que se suicidó tras enterrarse una cuchara en el cuello, cortándose la arteria carótida en su propia celda.

**Joseph Schreiber**, el residente previo a Henry en el departamento 302, era un periodista que investigaba este caso. **Y creía firmemente que el verdadero Walter Sullivan no había muerto en la prisión**.

Se equivocaba. El suicidio de Walter no era más que una parte esencial de su plan, llamado el **Ritual de la Sagrada Asunción**. Con esto, no sólo se aseguraba de desaparecer del mundo de los vivos, sino que, como espectro de carne, continuaría con los 21 sacramentos, pudiendo refugiarse en la extraña realidad alternativa que Henry visitaría después.

A los pocos días del suicidio de Sullivan, varios residentes de South Ashfield Heights fueron testigos de cómo un hombre de cabello largo y abrigo merodeaba por el edificio. Incluso lo vieron entrar al 302 arrastrando algo pesado, pero al comprobar el lugar nada estaba fuera de lo usual.

También se equivocaban. Walter había entrado al 302 y, en secreto, llevó a cabo el Ritual de la Sagrada Asunción en una habitación oculta. Tras esto, pasaron tres años de relativa calma.

Fue entonces cuando apareció muerta una persona de forma similar a las víctimas de Sullivan, con el número "12121" encima. La policía pensó en un imitador, pues no se le extrajo el corazón ni tenía grabado el nombre del perpetrador.

Con esto, Joseph creyó comprobada su teoría de que la policía no había capturado al verdadero Sullivan y comenzó a investigar su relación con el culto de Silent Hill, que ya había estado bajo la mira de las autoridades.

A la aparición de nuevos cuerpos grabados en las semanas siguientes, se sumó la desaparición de Joseph. Para entonces, el juego nos muestra que, en realidad, la policía no había acertado en una pista: el "1" central grabado en cada cuerpo era, en realidad, **una barra "/"** y es así como los crípticos números se transforman en un listado. De "01121" a "01/21" o uno de 21.

Para cuando Henry se ve atrapado en el 302, a Walter sólo le quedaban 6 víctimas para completar su macabro plan.





## LA VERDAD ÚLTIMA

La luz que se arroja sobre la persona de Sullivan y de todo el misterio que lo rodea es gracias a las investigaciones de Joseph. De hecho, fue él quien escribió el reportaje que Heather lee respecto a la Wish House en una cama del hospital Brookhaven en Silent Hill 3.

Joseph estuvo muy cerca de la verdad del culto de Silent Hill, pese a que durante mucho tiempo no supo que ocupaba un apartamento maldito por los ritos de Sullivan. Y las consecuencias de eso las tuvo con su muerte.

Pero algo ocurrió: el poder de Joseph, quizás obsesionado por la figura de Sullivan, interfirió con el poder de Walter. A la espera de poder liberarse, aguardó hasta que Henry entrara a escena.

¿Cómo es eso? Claro. Esta víctima inocente recibió la maldición del departamento (Sullivan), pero la posibilidad de liberarse mediante unos extraños agujeros (Joseph). Y ambos poderes van actuando de forma paralela, ayudando y dificultando, al mismo tiempo, que Henry sepa la verdad.

Una vez que Henry llega al Mundo del Apartamento es testigo de cómo Walter intenta asesinar a su vecina, Eileen. Sin embargo, un pequeño niño, que es la representación de la inocencia de Walter en su infancia, se lo impide y huye del lugar antes de que Henry entre al apartamento de Eileen. La mujer, malherida, le agradece al niño y se desmaya, mientras Henry es transportado de vuelta a su hogar.

Tras ello, Henry cruza una vez más el agujero para ser transportado al Mundo del Hospital, una versión alternativa del Hospital St. Jerome, mencionado en Silent Hill 2 (donde Mary fue hospitalizada). Ya dentro, encuentra a Eileen malherida y aterrorizada.

Aunque al principio la mujer no cree las torpes explicaciones que Henry intenta darle acerca de lo ocurrido, pues él mismo no conoce del todo la realidad, Eileen entiende que la única forma de sobrevivir es colaborando para llegar juntos hasta el final de la aventura, **hasta la Última Verdad**.

## LOS SÍMBOLOS

En The Room nos encontramos con el resumen perfecto de las simbologías de los anteriores Silent Hill, mezclado todo con un nuevo elemento, el Reino de Walter.

A lo largo del juego, Henry se va acercando a la verdad con la ayuda de Joseph, quien de a poco materializa fragmentos del diario que escribía para recopilar sus investigaciones sobre el misterioso asesino.

En ellos, se explica la presencia de otro mundo, cómo se entiende éste en el seno de Dios y de qué se compone. Es una manera, quizás relacionada con la fe cristiana, de explicar cómo se ve el mundo de Samael desde un punto de vista particular.

Desde el primer Silent Hill se ha entendido que el "otro mundo", el decadente que se nos muestra, es una dimensión que refleja el subconsciente de quien lo observa. En esa entrega, era el de Alessa Gillespie la responsable de la maldición de Silent Hill. Pero en esta cuarta entrega, este mundo no afecta a Silent Hill de forma particular, sino a un conjunto de departamentos (y sus alrededores) muy alejados de este pueblo fantasma.

Es cierto que acudimos a mundos que están en Silent Hill (el bosque y la prisión acuática) y que, además, estamos en otra dimensión, aunque veamos el cielo estrellado y no haya niebla. Pero es el mundo de Sullivan, el cual refleja sus miedos y sentimientos interiores.



En la primera mitad del juego aún podemos regresar al apartamento y recuperarnos. Pero cuando Walter asesina a las víctimas que aparecen en los mundos que visita Henry y está a sólo dos de completar los 21 sacramentos, el apartamento 302 se convierte en la vía para que aparezcan fantasmas y cobre el tono herrumbroso de los sueños de Henry, comenzando a entrar en la pesadilla de Walter.

Curiosamente, esta pesadilla, aunque la veamos como un mundo lleno de fantasmas, de sangre y muerte, es el lugar que Walter ha elegido, y en el que se siente cómodo.

Esto lo vemos en uno de los finales del juego, en el que el Walter niño se acuesta en el sillón del 302 y todo el lugar es ya sólo decadencia y óxido... pero él es feliz.

Al fin y al cabo, el departamento es la "madre" de Walter, por la que siente odio y amor al mismo tiempo. Y los 21 sacramentos son una manera de hacer que el poder de Dios haga ver a Walter la esencia de una madre. **Los asesinatos son una vía hacia ese fin**, por más cruel que pueda parecer el procedimiento.

Por eso, la segunda mitad del juego es un camino en espiral hacia lo más oscuro de la mente de este asesino en serie. Cada vez que pasamos de un mundo a otro, descendemos por una escalera de caracol, la cual va haciéndose oscura y silenciosa. Hasta que, al final, hallamos la Verdad



Última: **el departamento 302**. Es eso lo más importante para Walter y por eso está más protegido que cualquiera de los demás escenarios.

Esto último confiere al juego uno de sus aspectos más polémicos. Una vez que Henry logra rescatar a Eileen en el hospital, se ve obligado a cruzar todos los mundos visitados con anterioridad otra vez, con la diferencia de que ahora muchos de los caminos que antes eran inaccesibles pueden ser abiertos, además de que Eileen nos acompaña y debemos protegerla, ya que **dependiendo de su estado de salud**, al final del juego tendremos acceso a un final diferente.

**Una metodología de progreso infame**, pues nos obliga a rejugar escenarios ya visitados, pero con un contenido simbólico muchísimo más pronunciado, ya que ahora los asesinados se manifestarán como fantasmas cargados de odio.

La escalera de caracol que conecta estos mundos en la segunda mitad **representa el cordón umbilical de Walter**, su única vía de conexión a la realidad, repleta de elementos que marcaron su infancia y personalidad: cosas extrañas y que descienden en un profundo abismo donde Henry y Eileen alcanzarán a la "madre" de Walter, una versión pasada del 302 donde el fantasma de Joseph le dirá a ambos protagonistas la verdad sobre el asesino.

Y, con ello, deberán tomar la decisión de ir hasta el final de la mente de Walter, hasta el mismo útero donde se da su aparición final, **intentando consumar los 21 sacramentos con los asesinatos de Henry y Eileen**.

En esta última batalla, Henry se enfrentará a un poder inigualable, al equivalente vivo de Alessa Gillespie, donde, dependiendo de si Eileen sobrevive, se tendrá acceso a ciertos finales.

No obstante, también resulta importante el desdoblamiento de Sullivan. Un personaje cargado de fuerte simbolismo es un Walter niño que aparece de vez en cuando y que, al principio, parece ser el autor de los asesinatos. Y hay otro Walter, adulto, el hombre del



abrigo. Un tipo de mirada ausente y sonrisa sin emoción.

Uno es la parte inocente de Walter, mientras que el otro es el asesino cruel y despiadado... el ejecutor de los 21 sacramentos que despertará a la madre sagrada. Esta dualidad obedece a un deseo inconsciente de compaginar inocencia con el deber (sin reparar en medios) de resucitar a la madre sagrada.

Las criaturas que encontramos guardan una correlación simbólica. Por ejemplo, los perros de lengua alargada que succionan la sangre y son enemigos comunes en los mundos de Walter. Esas lenguas simbolizan tanto el cordón umbilical del asesino como su incapacidad de poder despegarse de su pasado.

**Twin Victims** es otra criatura cargada de simbolismo, la cual comienza a aparecer en el mundo de la prisión acuática. Simboliza la manifestación de las víctimas séptima y octava (Billy y Miriam

*Silent Hill 4: The Room es uno de los juegos más injustamente criticados tanto por la industria como por los propios jugadores. Con un argumento brillante, lleno de matices y un poderoso enemigo, el título del Team Silent se luce con una historia triste y macabra que un amante del género no se puede perder.*

Locane), con la apariencia de un único torso del cual brotan las cabezas de ambos gemelos. Son las únicas víctimas de Walter que han reencarnado con forma de monstruo y no de fantasmas, representando así el fugaz sentimiento de culpa de Sullivan por haberles quitado la vida de manera injusta y cobarde a dos niños inocentes.

Esta mezcla de las imágenes subconscientes de los protagonistas, más las de Walter, Joseph, y de los propios lugares que visitamos, hacen de cada mundo un lugar tan fascinante como macabro.

## CONCLUSIONES

Silent Hill 4 es, quizás, uno de los juegos más injustamente criticados, tanto por la industria como por los propios jugadores, debido a su nueva fórmula y la simplificación que ello representa. La ausencia de radio y linterna, la poca oscuridad y la carencia de puzles complejos como en anteriores entregas lo hacen un juego más directo y frontal, pero con una riqueza argumental tremenda, **y cuya complejidad no tiene comparación**, exceptuando quizás a Silent Hill 2.

Con un argumento brillante, lleno de matices y símbolos, enriquecido por un poderoso enemigo, The Room se luce con una historia triste y macabra, que ningún jugador que se precie de valorar este tipo de narraciones se puede perder.


PAGANI
NARDI




## Motorsport 6

# ACELERA CON FORZA

**El exclusivo de Xbox One puede presumir de ser una de los mejores, sino la mejor alternativa para los amantes de los juegos de conducción. El oficio de Turn 10 Studios se nota.**

**Rafael Inostroza**
**#BadSeed**

Microsoft acelera y a partir de hoy lanza su popular juego de simulación de carreras, **Forza Motorsport 6**, para convertirse no sólo en la mejor opción entre los usuarios de Xbox One sino quizás dentro de todo el espectro de juegos para las consolas de nueva generación.

Esta entrega promete más de 450 automóviles a disposición para ocupar, con todas sus licencias y con detalles para recrearlos de la forma más fidedigna posible, pero a su vez, todos personalizables.

Dentro del apartado gráfico, la gente de **Turn 10 Studios** se ha encargado de destacar una resolución de 1080p y 60 cuadros por segundo, con clima lluvioso, carreras nocturnas e incluso pantanos 3D, que buscan probar no sólo las capacidades de la consola, sino tus habilidades como conductor de carreras.

Por vez primera, **el clima lluvioso no será sólo decorativo**, pues ahora tendrá efecto sobre el auto, causando que el coche patine o incluso que pueda "planear" por el agua si encuentra un charco a exceso de velocidad.

Los diseñadores visitaron pistas reales para determinar dónde se tienden a ubicar los charcos durante carreras lluviosas de forma de modelarlas en el juego. Por ello, estos apa-



recerán en las mismas ubicaciones y tendrán el mismo efecto sobre tu auto, lo que llevará a los jugadores a cumplir una curva de aprendizaje para poder manejar en esas condiciones.

En definitiva, no se tratará de evitar que el coche derrape más per se, sino que al abrirse la trazada, el vehículo perderá agarre y, por lo tanto, tendremos que ser cuidadosos y precisos al realizar frenadas o acelerones bruscos.

El modo "campaña" del juego, que se llamará **"Historias de Motorsport"**, tendrá una duración de aproximadamente 70 horas. La modalidad presentará personajes y comentarios de corredores de manera de expandir la experiencia, tales como eventos showcase, en las cuales tendremos que participar en carreras de épocas antiguas.

Los **"drivatares"** (los conductores IA del juego) retornarán a Forza, donde los jugadores podrán elegir entre los algoritmos de los drivatares actuales, lo que dará un comportamiento más impredecible, o seleccionar uno con conductores más consistentes. Por cierto, **algunas carreras podrán tener 24 autos al mismo tiempo**.

En cuanto a los coches, como ya mencionamos habrá más de 450, entre autos edición 2016, de supercars, muscles, sport compact y todas



las eras de Grand Prix motor Racing, con 67 empresas confirmadas.

El juego también incluirá autos de las principales series de automóviles, tales como la Formula E, V8 Supercars, Campeonato de Turismo Británico, Campeonato Mundial de Auto Turismo de la FIA, y Campeonato Mundial de Enduro de la FIA.

En cuanto a trazados, se han incluido 9 pistas nuevas a la saga, llegando a un total de 25. Entre las nuevas pistas reales están **Nürburgring** (Alemania), **Spa Francorchamps** (Bélgica), **Le Mans** (Francia) y **Bathurst** (Australia).

Hay, además, 6 nuevas locaciones: **Monza** (Italia); **Brands Hatch** (Inglaterra); **Daytona**, **Watkins Glen, Lime Rock Park** y **Circuit of the Americas** (EE.UU.).

**Rio de Janeiro** (Brasil) regresa desde Forza 1 con un nuevo y espec-








tacular circuito e **Indianapolis** fue recreada tras la renovación de la pista el 2014. Y otras dos regresan desde Forza 4: **Hockenheimring** (Alemania) y **Sonoma** (Estados Unidos).

Tras la demo del juego, las buenas impresiones comenzaron a levantar la expectativa en torno al título, destacándose de este que **cada auto tiene su propia "personalidad"**. Así, tanto por el tipo de tracción y la ubicación del motor como por su consecuente distribución de peso, cada coche, estando de serie (sin personalizar) transmite una serie de sensaciones que suelen apreciarse en la realidad.

Justamente eso es lo que provoca que haya fanáticos de ciertas marcas en la vida real y que el juego logre, en gran parte, representar.

Entre los detalles que se han visto mejorados está el de los neumáticos, por ejemplo en la toma de curvas, donde se ha tomado en cuenta que el eje interior se someta a menor presión y peso, aumentando las posibilidades de que sea ese neumático el que derrape y por tanto se sobrecaliente, perdiendo agarre.

Que tu indicador de temperatura muestre esas diferencias entre los ejes es un detalle que importa y bastante para los exigentes fans de la saga. Además se ha corregido el uso de combustible, por lo que perfectamente nos podremos quedar sin gasolina si no entramos a repostar a pits.

Otro factor que se ha revisado es el uso de amortiguadores, donde su dureza determina si pasas un susto o que incluso puedas volcar si pisas la hierba o los pianitos, obligándote a reiniciar la carrera, ya que volcar arruina por completo tus posibilidades de llegar a la meta.

Con respecto a la simulación de daños, los mismos desarrolladores del juego comentaron que era dificultoso simularlos, **ya que genera problemas para obtener licencias**, y se han destacado más los daños al contorno. Así, por ejemplo, chocar contra un muro de neumáticos hará que nuestra carrera colapse.

Además de ser el exclusivo de carreras de la consola de Microsoft, Forza Motorsport 6 debe afrontar una competencia inusual, con un catálogo extenso de juegos de conducción como **Project Cars**, **The Crew** o **F1 2015** entre los más destacados, pero quienes pudieron probarlo anticipadamente ya se dieron cuenta que está un peldaño por encima... si no, más de uno.

Si tienes dudas, te aconsejamos bajar el demo y, de paso, obtener gratis el nuevo Ford GT. ¿Qué estás esperando?

# Media Molecule

# FÁBRICA DE SUEÑOS

**El estudio británico suele sorprendernos con la magia de cada uno de sus juegos. Lo vuelve a demostrar con Tearaway Unfolded y nos pone expectantes de cara a Dreams.**

Andrea Sánchez
#Eidrelle



La creatividad, eso tan difícil de alcanzar en una industria como la de los videojuegos en la actualidad, tiene uno de sus máximos exponentes en un pequeño estudio británico, fundado hace menos de una década y que comenzó a labrar esta fama con un pequeño gran planeta.

**LittleBigPlanet**, en efecto, marcó un antes y un después para el estudio **Media Molecule**, fundado en 2006 por cuatro ex trabajadores de **Lionhead Studios**, quienes se alejaron de la compañía de **Peter Molyneux** poco antes de que fuera adquirida por Microsoft.

Mark Healey, Dave Smith, Alex Evans y Ettouney Kareem, quienes habían trabajado juntos en un innovador juego de peleas llamado **Rag Doll Kung Fu**, se asociaron para explotar esa veta distinta y en la Games Developers Conference (GDC) de 2007 sorprendieron presentando una nueva franquicia, exclusiva de PlayStation 3, protagonizada por un personaje lanudo y adorable llamado **Sackboy**.

El resultado fue excelente y, por eso, creo que se ganaron "en la cancha" el que, sorpresivamente, Sony anunciara en 2010 que adquiría la compañía, que desde entonces ha tenido la libertad para seguir apuntando hacia un estilo distintivo.

Y hoy, cinco años después, no sólo acaban de lanzar en PlayStation 4 una versión reinventada de **Tearaway**, su exitoso título de PlayStation



Vita, sino que además se alistan para volver a sorprendernos con su enigmático **Dreams**.

Esta expectativa tiene una causa y ese es el estilo definido del estudio, que pese a sus cortos años de vida ha dejado una marca en el mundo de los videojuegos. Es ese sello que los destaca y que, en el caso de Media Molecule, no sólo es la jugabilidad de sus títulos, sino por la creatividad que desbordan.

Algo que traspasan no sólo en nuestras pantallas, sino también en el plano empresarial, pues han sido partidarios de mantener la menor cantidad posible de trabajadores, porque de alguna manera también pueden mantener el control de los costes. Si pudiéramos definirlos, son casi una firma indie, pero al alero de una gran compañía.

Media Molecule destaca en los videojuegos por su jugabilidad e ingenio, claro, pero también por la estética de la gráfica, por sus plataformas



con un sinfín de puzles y rompecabezas que son capaces de entretener, incluso, a quienes ya no somos unos niños.

La estética de un juego es determinante para atraer a los jugadores y más cuando puedes identificar a una desarrolladora con sólo mirar los primeros minutos del videojuego. Aunque obviamente el juego tiene que tener más puntos a favor, pero siempre es la estética de lo que te muestra la pantalla la que genera el enganche. Y, sin lugar a dudas, **eso Media Molecule lo consigue en cada pixel y en cada personaje**, lográndose ganar el cariño de fans que no han dudado en sumar a su juegoteca cada una de sus piezas.

Aun así, siendo bastante critica al respecto, creo que si bien la compañía se ha ido tornando más importante con el tiempo, todavía tengo la sensación de que sigue siendo **la hermana chica** de las grandes desarrolladoras de videojuegos y, dada su posición dentro de Sony, las comparaciones son odiosas, pero tienden a ser inevitables.

Por eso, las expectativas son tan altas con miras a Dreams, del cual hablaremos en detalle en el futuro. Lo que sí tengo claro yo y también el estudio es que no podían vivir sólo de LittleBigPlanet.

## TEARAWAY UNFOLDED

Por eso, fue importante en su momento la salida de este título en PS Vita. No sólo por su calidad (es, de hecho, el mejor exclusivo first party que

salió para la portátil y, seguramente, mantendrá ese sitial hasta el final del ciclo de dicha consola) sino también porque demostró que estaban listos para dar el gran paso.

Por eso, el camino previo a aquello nos presenta a **Tearaway Unfolded**, una suerte de remasterización para PlayStation 4, en la cual han trabajado estrechamente con **Tarsier Studios**, que ya antes había realizado algunas piezas de DLC para LittleBigPlanet o adaptado el título a PS Vita.

Tearaway nos presenta la historia de **Iota** o **Atoi** (lo podemos elegir, siendo uno un chico y la otra una chica), quien debe llevarle un mensaje de vital importancia a un personaje clave... ¡a ti!

A este personaje, por cierto y como es habitual en el estudio, lo podremos personalizar bastante, agregándole diferentes figuras que puedes dibujar tú mismo incluso.

Tearaway es un juego de plataformas en 3D, lo que genera que nuestro viaje no tenga muchos limites. Sólo hay que dejar correr nuestra imaginación. Y eso vaya que lo hicieron bien en la Vita, aprovechando como nunca nadie antes (ni después) las nuevas capacidades táctiles de la máquina.

Algo que tuvieron que moldear para una plataforma distinta como es PlayStation 4, por lo que si bien Tearaway Unfolded parece en el papel una simple remasterización, al cabo se potencia con varias mejoras que serán aún más palpables para quienes pudieron jugar el título original.

En todo caso, la esencia del juego es la misma y quizás la mayor novedad es la inclusión de una aplicación para celulares, algo tan de moda en los juegos actuales, que en este caso permitiría tener casi a un segundo jugador, quien mientras juegas puede sacar fotografías, hacer llover figuras o modificar elementos de un título que no venderá consolas, pero vaya que te entretendrá.





# Senran Kagura
# PROFUNDO CARMESÍ

**Nintendo 3DS recibe a una de las sagas con más creciente fanáticada entre las venidas desde Japón, pero también una de las más polémicas por sus voluptuosas protagonistas.**

**Luis Felipe Puebla**
**#D_o_G**





Con el reciente anuncio de un millón de juegos vendidos a nivel global, **Senran Kagura** se instaló como una franquicia que en Japón ya tiene una importante base de fanáticos. Lo mismo pasa en América y, gracias a ello, estamos viendo la localización de todos sus títulos. Y es así como acabamos de recibir la última entrega numerada de la saga por estas tierras, **Senran Kagura 2: Deep Crimson**.

Es un juego para Nintendo 3DS que llega a un año de su lanzamiento en tierras niponas y que, de seguro, presentará un par de buenas razones para justificar su compra.

## PUGNA DE ACADEMIAS

En Senran Kagura seguimos la historia de varias escuelas de secundaria en que sus estudiantes (todas chicas adolescentes) entrenan secretamente las artes ninja. A pesar de existir

varias en el universo del juego, las principales son la **Hanzo Academy** y la **Hebijo Clandestine Girls Academy**.

La primera está relacionada con los ninjas buenos y la fundó el gobierno para hacer frente a las ambiciones malignas de otros grupos ninjas y políticos corruptos. De hecho, en los juegos de la saga, el lado "bueno" de la historia es siempre contado desde el punto de vista de sus estudiantes.

Su academia rival, la Hebijo Clandestine Girls Academy, es su contraparte malvada y está asociada a los ninjas malos. Reciben a quien quiera enrolarse en sus filas y su lema es: **"Donde el bien acepta a pocos, la oscuridad los acepta a todos"**.

En Deep Crimson, sin embargo, deberán dejar a un lado sus diferencias y unir sus fuerzas para hacer frente a un mal mayor, pues el director de Hebijo está usando el poder de los demonios (los **Yomi**) para esparcir el terror y el caos en Japón.

Además, hacen acto de aparición dos nuevas chicas. Una es **Kagura**, de quien no se sabe mucho, pero al parecer es muy importante en del mundo de los shinobi. La segunda es **Naruku**, protectora de Kagura y quien la acompaña en todo momento.

## PURA SENSUALIDAD

Al igual que su antecesor, **Senran Kagura: Burst**, presenta un juego de acción tipo brawler en side scroll o vista lateral en 2.5D, en la que manejaremos a una de las chicas entre las más de 10 disponibles para seleccionar, dependiendo de la academia que elijamos.

Uno de los sellos de la saga, que se mantiene, es **la vestimenta destruible**. Es así como, en la medida que recibamos daño, la ropa de nuestro personaje se irá desgarrando, dejando a la vista cada vez más los voluptuosos cuerpos de las chicas.

¿Dije voluptuosos? Por supuesto. Casi todas las chicas tienen un par de grandes atributos (excepto la pobrecita **Mirai** con su complejo por los pechos pequeños) lo que, te guste o no, es un detalle imposible de obviar visualmente.

Otra de las características que vuelven y con extras es el **Dressing Room**, una sala donde podremos personalizar a nuestra chica favorita eligiendo desde su peinado y vestidos hasta, ejem, la ropa interior.

Todos estos ítemes extras los vamos obteniendo a medida que pasemos la historia principal o hagamos misiones especiales. Y dentro de lo nuevo de este modo está la opción de hacer posar a las chicas de distintas maneras, incluso perso-

nalizando sus expresiones faciales, para luego lucirlas en nuestra cama, escritorio o ambiente que desees con la cámara y las tarjetas de realidad aumentada que tiene la consola.

## VERSIÓN MEJORADA

Dejando el fanservice a un lado, Deep Crimson ofrece bastantes novedades y mejoras respecto a Burst, que prometen mejorar la experiencia de juego en todo sentido.

En primer lugar, **la gráfica y estabilidad del juego ha sido optimizada**, prometiendo correr en 2D hasta alcanzar los 60 cuadros por segundo. Si activamos el 3D de la consola notaremos una baja de frames, pero de todas formas aceptables, ya que este tema era uno de lo más peor en Burst.

Hablando del 3D, en Deep Crimson **el efecto estereoscópico estará disponible durante todo el juego** y no pasará como en Burst, donde sólo estaba activo fuera de las batallas.

Otra de las grandes novedades es la opción que tendremos de realizar **tag-team** y luchar con una compañera al lado, con la que podremos crear combos conjuntos y ataques especiales duales.

Cada aspirante tiene dos personajes preestablecidos para ser su pareja, una de su escuela y otra de la rival, lo que no restringe las opciones de combinaciones, pero sí el realizar los ataques especiales más poderosos. La gracia está en descubrir quiénes hacen pareja, aunque si eres seguidor de la saga no te costará mucho esfuerzo.

Finalmente, hay un nuevo modo de juego llamado **"Yoma Nest"**, el que presenta una pirámide con misiones, cada vez más difíciles en la medida que vamos descendiendo.

Y tendremos modo multijugador cooperativo, tanto en modo local como en línea, para jugar con un compañero el modo historia o las misiones especiales.

## UN PAR DE EXTRAS

Senran Kagura 2 aparece en nuestro continente publicado por **XSeed Games** en formato digital y físico en una edición especial limitada titulada "Double D Edition" (un juego de palabras que calza perfecto) que contiene la banda sonora en dos discos.

Además, si tienes una partida guardada de Senran Kagura: Burst en tu consola, **desbloquearás de forma gratuita a Murasame**. Es el hermanastro de Ikaruga y el único personaje masculino jugable. Si no posees el juego anterior, puedes acceder a él como DLC, previo pago de $ 4.99 dólares.

Sin duda, Senran Kagura es un juego controvertido para los estándares

occidentales. Ya Twitch censuró las transmisiones de **Senran Kagura: Estival Versus** que se hacían desde PlayStation 4 cuando fue lanzado en Japón por ser **“muy erótico y sexualizado”**, aunque después levantó el veto.

Además, el periódico sueco **Aftonbladet** publicó una columna en la que llamaba a Nintendo a no publicar el juego, pues a su juicio se trata a la mujer como un objeto y ofreciendo una visión no natural de ellas. Y, claro, más aún pensando en que la consola de Nintendo se enfoca en la familia.

Una pena que en la actualidad estos temas sigan siendo objetos de polémica. Afortunadamente, **tenemos Senran Kagura para rato,** con el lanzamiento de Estival Versus que se asoma para 2016 y, seguramente, no será el último juego que veamos de parte de Tamsoft y Marvelous.



# PARA MASOQUISTAS

**El estudio Frictional Games nos trae SOMA, un título que apuesta profundizar en el survival horror en estado puro que revitalizaron en su momento con Amnesia. El juego saldrá la próxima semana para PC y PlayStation 4.**

Ignacio Ramírez Y.
#Mumei

Los creadores de **Amnesia** vuelven al género con el que mayores alegrías han dado... una afirmación algo masoquista si consideramos que hablamos del género del terror. **SOMA** es la nueva propuesta de **Frictional Games**, con la cual proponen "sumergirnos" en una misteriosa fantasía futurista.

Hora de hacer un poco de tierra y sin ánimos de menospreciar (bueno, tal vez un poco) a quien lee. Frictional Games es un estudio reconocido por haberle brindado **un segundo aire al survival horror**. En tiempos actuales, donde las producciones AAA no tienen idea de cómo hacer un survival horror, salvo la entrega del xenomorfo favorito de todos los niños, una vez más el mundo de los videojuegos es salvado por los estudios indie.

Así, el mundo conoció **Amnesia: The Dark Descent**. Tomando en parte componentes de la otra saga del estudio, **Penumbra**, pero dando mayor énfasis en una ambientación en pos de sentirnos aislados y solo acompañados de la sensación de vulnerabilidad.



Hasta entonces, los juegos solían tener un componente de acción que nos permitía defendernos de nuestros rivales. Amnesia, en cambio, nos dejaba totalmente desprovistos de armas y la única manera de sobrevivir era pasar desapercibidos.

Esto, unido a la paranoia de nuestro protagonista, hacía que el terror fuera más lindo (palabras de un masoquista fan del género).

Siguiendo la línea que marcó el mencionado título, ahora es el turno de SOMA. Encarnaremos a **Simon Jäger**, un tipo que se ha despertado en mitad de un centro de investigación submarino atacado por quien sabe qué.

Por si eso no fuera poco, además las instalaciones están pobladas por robots que al parecer vieron que ser "humano" era lo popular, por lo que ellos también se sienten como tales.

Así, el comportamiento de nuestros amigos robots empezará a presentar anomalías violentas y la única forma de sobrevivir será el escape de un lugar en que no hay armas ni nada con que defendernos.

La sensación de soledad y aislamiento será nuestra mayor confidente y tendremos que sacar adelante todo nuestro ingenio y profundizar lo máximo posible en los mapas del título para descubrir los secretos que esconde tras bambalinas este misterioso centro de investigación submarino.

Como se empezarán a dar cuenta, el juego nos da **total libertad** a la hora de querer profundizar en el guión. Cualidad que seguro espanta a mucho del público actual, pero que ciertamente no es algo que sus responsables vean como una falencia en el título, pues ellos mismos lo han descrito así en su sitio web oficial.

"SOMA requiere que el usuario se acerque al juego de un modo muy determinado y así es imposible que funcione para todo el mundo. Pero para aquellos que sí, es una fórmula ganadora que hará de todo ello una experiencia mucho más profunda", afirman con confianza.

A la hora de jugar la cosa no varía mucho, ya que en ningún momento se nos dice qué hacer de manera explícita, más allá de algunos mensajes introductorios para explicarnos qué hace cada botón.

Queda en nuestras manos comprender las pistas dispuestas en el escenario para saber qué hacer, investigar, explorar y, sobre todo, hacernos una buena imagen mental de los mismos, pues no podremos llevar mapas con nosotros, aunque sí encontrar algunos repartidos por el entorno.

También gozamos de






un amplio margen a la hora de interactuar con nuestro entorno.

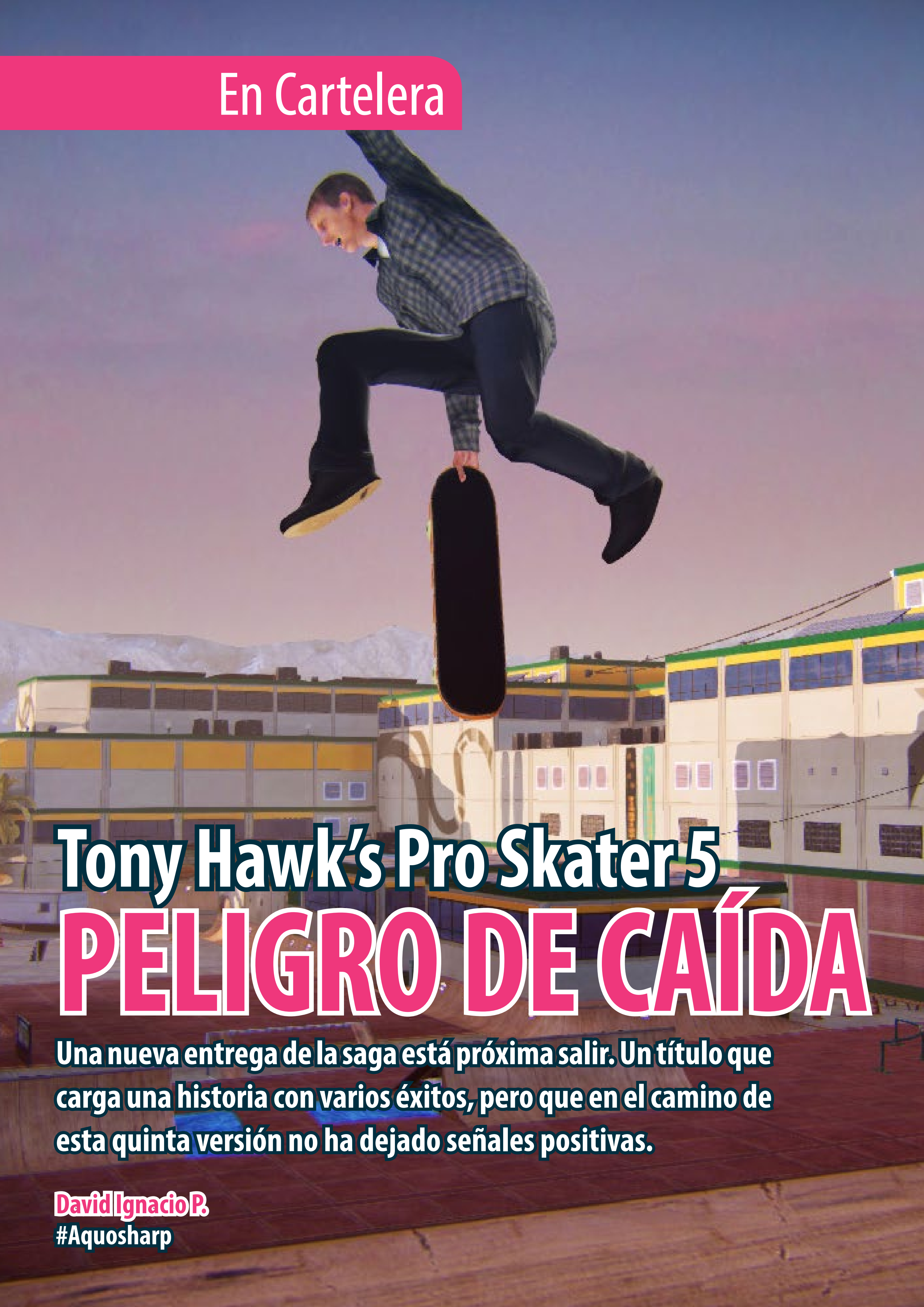
En todos los escenarios existe una gran cantidad de objetos con los cuales interactuar, algunos de los cuales terminarán siendo claves para progresar. Otros es posible que nos brinden información adicional sobre el lugar en donde nos encontramos y otros simplemente harán de decoración o, según como veamos la situación, podrán servirnos para distraer a los enemigos.

Aparentemente, la única herramienta con la podremos contar durante toda la aventura será el **Omnitool**, una especie de dispositivo que nos permite interactuar con otros aparatos electrónicos. Y para progresar necesitamos encontrar chips que lo mejoren y le den nuevas capacidades, así como unas mesas especiales que nos permitirán actualizarlo.

Quien les escribe sólo ha tenido la oportunidad de ver los gameplay que rondan por la web. A modo de primeras impresiones, se ve que los oscuros mundos de **Dead Space** y **Bioshock** colisionarán para dar como resulta una especie de laboratorio de aspecto espacial, aunque en realidad se trata de una estación submarina.

En resumen, dos de las mejores experiencias opresivas en cuanto a ambientación que ha dejado la generación pasada unidas en un juego bajo la tutela de Frictional Games, responsable de uno de los mejores juegos de terror que se han hecho.

Como ven resulta imposible para los masoquistas fan del género no emocionarse con el arribo de un SOMA que tiene todas las cartas para continuar desmostando que su creador entiende el terror. Todas estas especulaciones quedarán claras este 22 de septiembre, día en el cual el juego se lanzará para ordenadores y PlayStation 4.





# Tony Hawk's Pro Skater 5
# PELIGRO DE CAÍDA

**Una nueva entrega de la saga está próxima salir. Un título que carga una historia con varios éxitos, pero que en el camino de esta quinta versión no ha dejado señales positivas.**

**David Ignacio P.**
**#Aquosharp**

"Soy el rey de este seudo deporte". Esa fue la célebre frase que el único y verdadero Homero Simpson le enrostrara a Tony Hawk hace mucho tiempo, en la época en que la serie aún se disfrutaba.

No tengo la intención de discutir si aquel calificativo sobre la calidad de esta práctica es o no correcto, ya que sea como sea es innegable que a fines de agosto de 1999, cuando la primera versión de **Tony Hawk's Pro Skater** salió al mercado, marcó un verdadero hito.

Puede sonar un poco prejuicioso, pero es generalmente aceptado que los asiduos a los videojuegos son enemigos naturales de los deportes y de cualquier tipo de actividad física.

No comparto del todo aquella aseveración, pero por si acaso me aseguraré de dejar en claro un par de conceptos fundamentales que son necesarios para una mejor comprensión respecto a la saga.

Primero, el responsable de darle su nombre es **Anthony Frank Hawk**, considerado el mejor patinador del mundo y junto a los estudios **Neversoft** y **Activision** fue el principal gestor de esta franquicia.

Y, segundo, el **skateboarding** o simplemente skate, es un "deporte extremo" que consiste en deslizarse sobre una tabla con ruedas (conocida en nuestras tierras como patineta) con el fin de realizar el mayor número de trucos. Sus raíces se remontan a los años 60 en California y surge como una alternativa terrestre al surf.

Para comprender a cabalidad el éxito que alcanzó este juego es necesario recordar que fue justamente a fines del siglo 20 y principios del 21 cuando los skaters llegaron a su máximo nivel de popularidad. Un porcentaje nada de despreciable de los imberbes jovenzuelos de esos años pasaban horas y horas tratando de levantarse del suelo después de haber fallado alguna pirueta.

Al mismo tiempo, convergieron muchos de los mejores exponentes de todos los tiempos en un evento llamado los **X Games**.

Toda esta sobreexposición hizo que muchos de los sedentarios adictos al entretenimiento electrónico se entusiasmaran y quisieran hacerse partícipes, aunque fuera de una manera virtual, de esta llamativa moda.

Al no atreverse (o no poder) montar una tabla de verdad sin tragicómicas consecuencias, encontraron en las consolas la oportunidad perfecta para emular sin ningún riesgo a sus ídolos. Además, sentir toda esa tensión




y adrenalina digital les entregaba al menos la ilusión de estar quemando calorías.

Haciendo un breve resumen, nos encontramos con que son muchos los capítulos que le han dado vida a la conocida franquicia.

En un comienzo fueron los llamados **"Pro Skater"**, con cuatro versiones, los que hicieron grande a la saga. Durante este lapso alcanzó su mayor esplendor, tanto en críticas como en el recibimiento del público en general.

Luego llego el periodo **"Underground"**, con solo dos entregas, y posteriormente vinieron títulos individuales tanto de la serie principal como spin offs.

Entre estos últimos están Tony Hawk's American Wasteland, Tony Hawk's Project 8, Tony Hawk's Downhill Jam, Tony Hawk's Proving Ground, Tony Hawk's Motion, Tony Hawk: Ride y Tony Hawk: Shred.

La cantidad de secuelas sólo se queda corta en comparación a la lista de plataformas que las han acogido, desde la PSX hasta celulares. Es decir, alternativas han sobrado para jugarlos.

Como si todo esto fuera poco, en 2012 apareció en formato digital un remake llamado **Tony Hawk's Pro Skater HD**, que contenía los escenarios clásicos de las

dos primeras partes y vendió bastante bien.

Cabe destacar que tanto Ride como Shred incluían periféricos especiales con sensores de movimientos que ayudaban a contribuir a la sensación de realismo.

Si tuviéramos que elegir los tres factores claves que hicieron de este título uno de los más reconocidos de la industria, estos serían los que siguen:

## JUGABILIDAD

Sin lugar a dudas, el elemento mejor implementado en sus inicios, ya que se logró una mezcla armónica entre arcade y simulación. Se podían recrear en niveles muy bien diseñados y de manera muy creíble las principales maniobras, ya fueran básicas o avanzadas, y la variedad de modos de juego entregaban horas de entretención.

## MÚSICA

La inmejorable selección de temas con la bandas top del momento fue un condimento habitual y hacia que la experiencia en general fuera mucho más memorable.

## PATINADORES

Los grandes ídolos estuvieron siempre presentes y los fans podían darse el lujo de ponerse en los zapatos de estrellas como Bob Burnquist, Bucky Lasek, Geoff Rowley, Andrew Reynolds, Chad Muska y un largo etcétera.

Ahora bien, a pesar de las altas expectativas que **Tony Hawk's Pro Skater 5** ha despertado, hay ciertos detalles que nos preocupan.

Para empezar, ya no será propiedad de Neversoft, responsables de gran parte de las creaciones anteriores, sino que esta vez el estudio **Robomodo** (encargado de Ride y Shred) tomará el desarrollo y, por lo tanto, habrá que ver si está a la altura.

En segundo lugar, hace poco se dio a conocer que el **cel shading** será la técnica usada en lo gráfico, lo que no es nada prometedor ya que los resultados en este tipo de géneros suelen ser poco muy espectaculares a la vista.

La justificación según **Josh Tsui**, encargado de Robomodo, es que fue la única forma de mantener constantes los tan manoseados 1080p de resolución con 60 fps.

Lo peor, en todo caso, es que este cambio se realizó en muy poco tiempo, pues sólo unas semanas antes mostraron un tráiler en que apuntaban a tener gráficos "realistas" (aunque, la verdad, de realistas tenían bien poco ya que parecían casi de PS2).

En fin, el 29 de este mes los poseedores de PS3, PS4, Xbox 360 y One podrán salir de dudas… los poseedores de WiiU, en tanto, tendrán que verlo por YouTube.


facebook.com/todojuegos.cl
@ todojuegos_cl
Todo Juegos.cl
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
LA MAYOR VARIEDAD Y AL MEJOR PRECIO
16 AÑOS LIDERES EN ENTRETENCIÓN DIGITAL
+1.200
TÍTULOS DISPONIBLES EN VIDEOJUEGOS
+600
PELÍCULAS BLURAY
ACCESORIOS
CONSOLAS
FIGURAS COLECCIONABLES
JUEGOS USADOS